

Platz 10**Um was es geht...**

Gothic ist ein Rollenspiel mit Fantasy- und Horror-Elementen.

Warum es so genial wird...

Nichtspielercharaktere reagieren auf den Spieler, gehen

aber sonst ihren eigenen Interessen nach. Monster führen ebenfalls ein Eigenleben, halten zusammen oder sind untereinander feindlich gesinnt. Leichte Bedienbarkeit ist Trumpf: Zehn Tastaturbefehle sollen reichen, um das Spiel zu steuern. Von der Grafik versprechen die Entwickler, daß diese an der Qualitätsmeßlatte von 3D-Shootern angelegt sei, nicht an der von Rollenspielen. Es gebe keine Menüorgien und die Charaktergenerierung erfolge während (!) des

Spiels und nicht davor. „Man sieht, was man kriegt“, sagt Tom Putzki, es bestehe ein optisches Feedback für alles (Steigerung von Fähigkeiten, Waffen, Ausrüstung, Talentstufen, Gefährlichkeit von Gegnern und Stimmungslage von Nichtspielercharakteren und Monstern). Außerdem verspricht Putzki „einige Überraschungen“ für Mehrspielerfans.

Woran die Entwickler gerade schrauben...

Derzeit entsteht eine spielbare Demo-Version.

Checkliste

Ersoll's richten: Stefan Nyul, Projektleiter
Mike Hoge, Spieldesign
Alex Brüggemann, Animationen
Tom Putzki, Levels und „mehr“
Fertig zu: Keine Angabe
Vor. Erscheinen: Oktober
Mindestens: P 200, 32 MB, 3D-Karte
Info: <http://piranha-bytes.com>



Exklusiv für die PC-Action-Leser überließen uns die Gothic-Macher den ersten Screenshot eines Außenszenarios. Der Berg, der leicht hinter dem Kirchturm vorspitzt, ist übrigens kein Bitmap, sondern kann erklommen werden.

Platz 11**Um was es geht...**

Der Spieler schlüpft bei dem Action-Adventure einmal mehr in die Rolle des abenteuerlustigen Indiana Jones. Die männliche Lara Croft peitscht, sportelt, ballert und rätselt sich durch 16 Kapitel und reist u. a. zu den Ruinen von Babylon, in die Berge von

Tian Shan und zu aztekischen Pyramiden.

Warum es so genial wird...

Harrison Ford mag älter werden, einer der von ihm dargestellten Charaktere ist ewig jung: Indiana Jones hat dank der Filme und Spiele eine riesige Fangemeinde – deshalb

wird wohl auch das Abenteuer um den Turm von Babel zum Kult. Ähnlich wie im Falle von Beneath ist das Spiel durch die abwechslungsreichen Bewegungsmöglichkeiten des Helden, die filmartige Umsetzung, liebevolle Grafiken, rund 40 Nichtspielercharaktere und eine spannende Hintergrundgeschichte ein harter Konkurrent für die Tomb-Raider-Reihe. Um selbst bei Anfängern Rätsel frust zu vermeiden, gibt es ein innovatives Hilffsystem: Der Spieler kann während des Abenteuers Punkte sammeln, die er wie gespartes Geld für Tips ausgeben darf, wenn er solche nötig hat.

müßten sich die Programmierer derzeit mit dem Zusammensetzen der einzelnen Levels und dem Testing befassen.

Woran die Entwickler gerade schrauben...

Darüber ist momentan nichts bekannt. Wenn aber der Veröffentlichungstermin gehalten werden soll,

**Checkliste**

Ersoll's richten: Hal Barwood, Projektleiter
Fertig zu: 80%
Vor. Erscheinen: 1. Quartal
Mindestens: P 166, 32 MB RAM, 3D-Karte
Info: <http://www.lucasarts.com>



Indiana Jones und der Turm von Babel setzt auf liebevoll designte Szenarien. Man beachte die detaillierte Tempelfassade.